











ČIZMICE



BUNDAŠ



PLAVA ZVIJEZDA



CRNI ČOVJEK



PAPIGA



ŠEGRT HLAPIĆ



MAJSTOR
MRKONJA



MLIJEKO



KOŠARA



CIRKUS



VRTULJAK



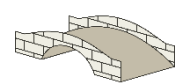
POŽAR



GUSKE



SREBRNJAK



MOST



GITA



ŠKATULJICA



KOLA I
MAGARAC



KAMENAR



TELE



PEČENI KUKURUZ



PASTIRI



SOKOL



KRUH



BUKET CVIJEĆA



HRAST



MAJSTORICA



PISMO



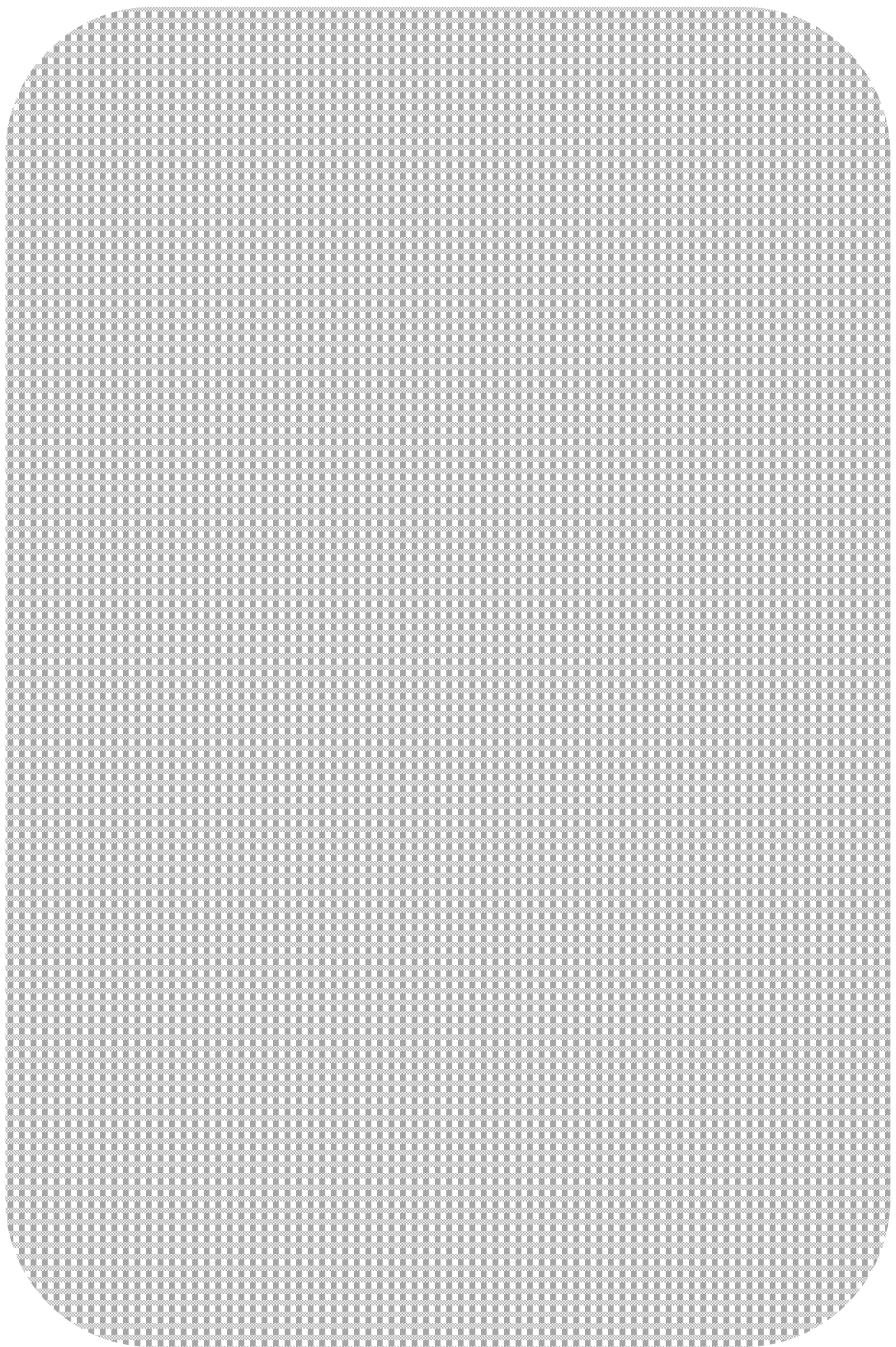
PUT



OPANCI



GITIN OŽILJAK



UOČII!! (po uzoru na Dobble/ Spot it!)

SADRŽAJ:

- 31 kartica – Na svakoj se kartici nalazi po 6 različitih pojmova. Sve su kartice međusobno povezane jednim od pojmova na njima. Pojmovi se mogu razlikovati po veličini.
- Kontrolne kartice – kontrola točnosti imenovanih pojmova (ukoliko je potrebno), dodatna aktivnost

KAKO IGRATI?

Igra namijenjena za 2 do 4 igrača (može i 6 😊).

Dogovorite tko će biti „okretač“ (jedna osoba tijekom cijele igre, onaj koji je osvojio prethodnu karticu, najmlađi igrač...).

Promiješajte kartice. Postavite špil u sredinu ispred igrača, licem okrenut prema dolje. Svaki igrač izvlači početnu karticu. Postavlja ju ispred sebe, licem okrenutu prema gore. Dogovoreno vrijeme igrači promatraju što se nalazi na kartici.



Igru započinje okretač. Okreće gornju karticu na vrhu špila. Svi igrači promatraju i uspoređuju okrenutu karticu sa svojom karticom. Pronalaze pojam/sličicu koja je zajednička na obje kartice. Glasno izgovaraju pojam i poklapaju rukom karticu na špilu.

Igrač koji je bio najbrži i pri tome točno imenovao pojam/sličicu, osvaja karticu sa špila. Ona mu tada postaje kartica s kojom će uspoređivati sljedeću iz špila.

Ukoliko je igrač netočno prepoznao i imenovao daje mogućnost drugima da uoče povezanost ili se kartica vraća na dno špila.



Igra se nastavlja okretanjem sljedeće kartice na vrhu špila.

Igra je završena kada se sve kartice osvoje.

Pobjednik je igrač s najvećim brojem osvojenih kartica.



DODATNE AKTIVNOSTI:

- Izaberite jednu osvojenju karticu i pripovijedajte o događajima iz djela u kojima se pojavljuju likovi ili predmeti na kartici.
- Izaberite jednu osvojenju karticu. Smislite novu priču koja će povezati likove i predmete na izabranoj kartici.
- Koristeći kontrolne kartice zaigrajte igru uparivanja.
- Koristeći kontrolne kartice i mjerač vremena (pješčani sat, zvrk, fidget spinner...) zaigrajte igru po uzoru na Alias.